



من فكرة إلى لعبة



تجربة إبداعية في تصميم الألعاب التفاعلية، يحوّل فيها المشاركون قصص المتحف إلى ألعاب مستوحاة من التاريخ، عبر ثلاثة مسارات تجمع بين السرد والتقنية والخيال.

الموقع: المتحف الوطني السعودي، مركز الملك عبدالعزیز التاريخي، الرياض	اللغة: العربية	الفئة العمرية: 12-14 سنة	الطاقة الاستيعابية: 120 مشاركاً (على فترتين)
--	-------------------	-----------------------------	---

تمتد التجربة عبر ثلاثة مسارات إبداعية:



مع تَصْمَن المسارات جميع المراحل الأربعة:



ما الذي سينجزه المشاركون خلال المخيم؟

ابتكار لعبة مستوحاة من قصص المتحف ضمن أحد المسارات الإبداعية الثلاثة.	بناء فكرة اللعبة وحكمتها انطلاقاً من القصص والمقتنيات التاريخية.	تصميم قواعد اللعب ومسار التجربة بما يشمل التحديات أو الألغاز وآليات التفاعل.
تطوير الهوية البصرية للعبة، بما في ذلك اسمها وعناصرها البصرية وتغليفها.	تحويل الفكرة إلى نسخة تفاعلية قابلة للاختبار والتطوير عبر التجربة والتغذية الراجعة.	تقديم المشروع في العرض اختامي بوصفه لعبة متكاملة جاهزة للعرض والتجربة.

